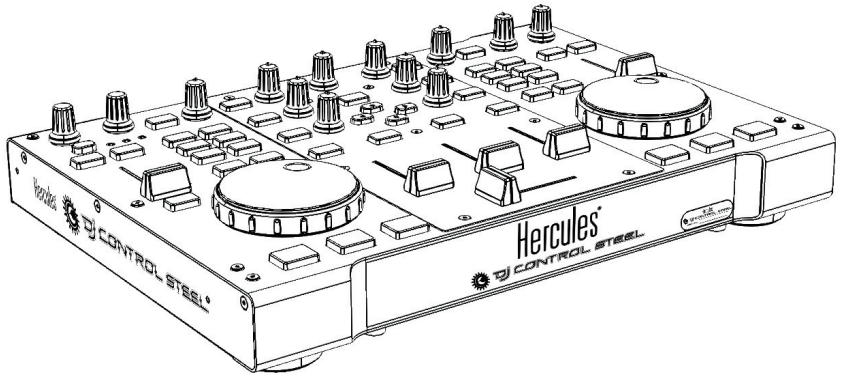
ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO 2
2. REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA 3
3. INSTALAÇÃO 4
3.1. Primeira instalação 4
3.2. Consumo de energia 5
4. VISÃO GERAL 6
4.1. Painel superior 6
5. LIGAR AUSCULTADORES 7
6. FUNCIONALIDADES DA DJ CONTROL STEEL 8
6.1. Jog wheels 8
6.2. Faders (cursores de deslocamento) 8
6.3. Botões Play/Pause, Stop e Cue 9
6.4. Botões Backward e Forward 9
6.5. Definições do pitch 9
6.6. Efeitos e loops (botões 1-6) 9
6.7. Botões Load Deck 10
6.8. Botões Cue Select 10
6.9. Botões de navegação 10
6.10. Botão Balance 10
6.11. Botão Monitor 10
6.12. Botões de equalização 11
6.13. Botões Kill 11
6.14. Botão Shift 11
6.15. Codificadores Control 1 e 2 11
6.16. Botão Apply Ctrl. On 11
7. ÍCONE DA BARRA DE TAREFAS E PAINEL DE CONTROLO 12
7.1. Ícone da barra de tarefas da DJ Control Steel 12
7.2. Utilizar o painel de controlo da DJ Control Steel 13
8. UTILIZAR A DJ CONTROL STEEL NUMA FESTA 15
8.1. Descrição geral 15
8.2. Misturar no VirtualDJ 15
8.3. Scratch 19
9. SUPORTE DO PADRÃO MIDI 20
10. PERGUNTAS FREQUENTES 26
11. SUPORTE TÉCNICO 27
11.1. Garantia 28

1. INTRODUÇÃO

A sua DJ Control Steel é uma peça de hardware potente e versátil que oferece possibilidades quase ilimitadas em termos do que pode fazer com a sua música. A DJ Control Steel é fácil de operar e também oferece muitas funcionalidades avançadas, o que a torna perfeita para todos os utilizadores, desde principiantes a profissionais experientes.

A DJ Control Steel funciona com ficheiros de áudio digital, incluindo MP3. Gostaríamos de chamar a sua atenção para o facto de que as criações musicais estão protegidas por direitos de autor e que deve respeitar todas as legislações em vigor. Encorajamos vivamente que apoie os artistas adquirindo legalmente os seus trabalhos.



2. REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA

PC:

- PC de secretária/portátil com processador Intel Pentium III/Athlon a 1 GHz ou compatível
- 512 MB de RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP/Vista de 32 bits
- Porta USB disponível
- Placa de som interna ou externa (recomenda-se uma placa de som de 4 canais ou superior para pré-visualizar canções)
- Auscultadores ou altifalantes amplificados
- Unidade de CD-ROM ou DVD-ROM
- Resolução de vídeo de 1024 x 768
- Microfone, ligação à Internet + 100 MB de espaço livre no disco rígido para algumas aplicações

Mac:

- Mac de secretária/portátil com processador de 1,5 GHz
- 1 GB de RAM
- Sistema operativo: Mac OS 10.4/10.5 ou versão Mac OS 10 superior
- Porta USB disponível
- Placa de som interna ou externa (recomenda-se uma placa de som de 4 canais ou superior para pré-visualizar canções)
- Auscultadores ou altifalantes amplificados
- Unidade de CD-ROM ou DVD-ROM
- Resolução de vídeo de 1024 x 768
- Microfone, ligação à Internet + 100 MB de espaço livre no disco rígido para algumas aplicações

3. INSTALAÇÃO

3.1. Primeira instalação

Tem de instalar os controladores da DJ Control Steel antes de ligá-la ao computador.

Nota: Os ecrãs de instalação e o procedimento podem diferir ligeiramente dos descritos no presente manual.

Uma vez que os controladores e o software estão em constante desenvolvimento, os que o CD-ROM contém podem não ser as versões mais recentes. Visite o sítio Web da Hercules para verificar se há novas versões disponíveis e, se necessário, transferi-las.

3.1.1. Instalar controladores e software

- Insira o CD-ROM de instalação na respectiva unidade.

O menu de instalação da DJ Control Steel surge automaticamente.

Se o menu de instalação não for executado automaticamente:

PC:

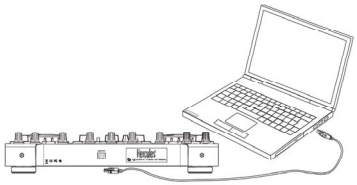
- Clique duas vezes em **Computador** (Windows Vista)/**O meu computador** (Windows XP).
- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.
- Clique duas vezes em **Setup.exe**.

Mac:

- Abra o **Finder**.
- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.
- Clique duas vezes em **Setup.exe**.

- Siga as instruções apresentadas no ecrã para instalar os controladores e o software.

Aparece uma caixa de diálogo que pede para ligar a DJ Control Steel à porta USB do computador.



- Ligue a DJ Control Steel a uma das portas USB do computador utilizando o cabo USB fornecido.

Recomendamos que ligue a DJ Control Steel a uma porta USB no computador ou a um concentrador USB ligado à corrente. Não ligue a consola a um concentrador USB sem ligação à corrente.

O computador detecta automaticamente a DJ Control Steel e instala os controladores necessários.

Surge uma barra que indica o progresso da instalação. Note que esta pode demorar até 30 segundos, dependendo do computador.

- Deixe o processo de instalação seguir o seu curso e não faça nada até receber uma mensagem a indicar que a instalação está concluída.

- Quando corre o VirtualDJ pela primeira vez, é-lhe pedido para inserir o respectivo número de série, o qual se encontra no envelope do CD-ROM de instalação da DJ Control Steel.

- Insira o número de série e clique em **OK**.

O VirtualDJ é lançado automaticamente. O ícone do VirtualDJ é agora visível no ambiente de trabalho.

O Windows pode pedir para reiniciar o computador após a instalação dos controladores.

O ícone da DJ Control Steel surge na barra de tarefas, o que significa que a DJ Control Steel está pronta para ser utilizada.

Para saber como executar o painel de controlo, consulte a secção 7.1. Ícone da barra de tarefas da DJ Control Steel.

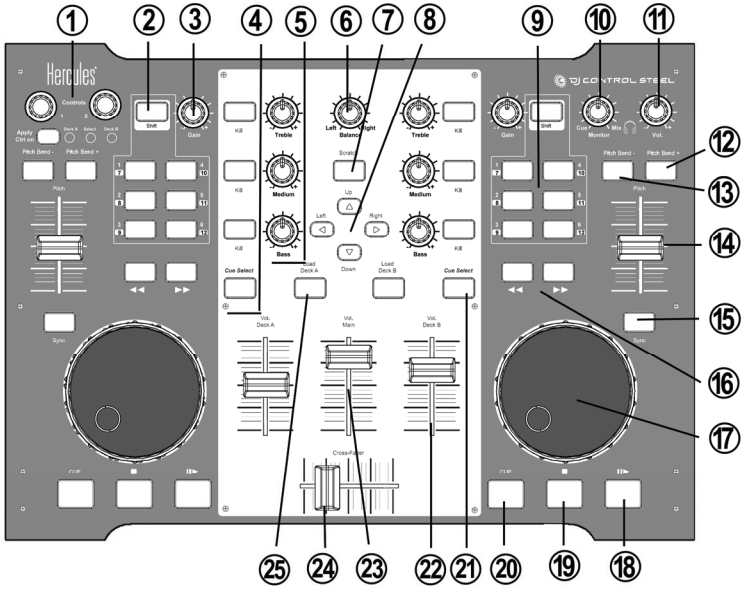
3.2. Consumo de energia

A DJ Control Steel está optimizada para apresentar um baixo consumo de energia quando ligada ao computador via USB.

4. VISÃO GERAL

4.1. Painel superior

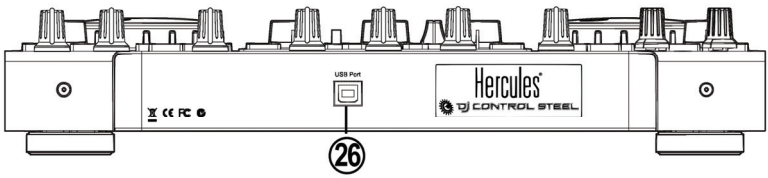
A DJ Control Steel possui uma diversidade de controlos para interagir com software de DJ. Esses controlos estão divididos em dois conjuntos, visto que as secções esquerda e direita da DJ Control Steel correspondem a um deck distinto nas aplicações de software de DJ. Abaixo seguem-se descrições da função pré-definida de cada controlo.



1. Botões **Controls 1-2:** Modulam um efeito ou plug-in, no caso de poder ser modulado – o botão **Apply Ctrl. On** selecciona o deck onde serão aplicados o **Control 1** e o **Control 2**. (Ver secções 6.15 & 6.16)
2. Botão **Shift**: Se este controlo estiver activado, os botões 1 a 6 enviam outro conjunto de funções e passam a ser os botões 7 a 12
3. Botão **Gain**: Aumenta ou diminui o nível da música em cada deck
4. Botões **Kill**: Cortam/restauram as frequências de agudos, médios e graves, respectivamente
5. Botões EQ: Ajustam as frequências de agudos, médios e graves
6. Botão **Balance**: Ajusta o equilíbrio da saída principal (1-2) entre os canais esquerdo e direito
7. Botão **Scratch**: Selecciona se as jog wheels são utilizadas para fazer scratch ou procurar nas faixas (o modo Scratch encontra-se activado por pré-definição)
8. Botões Up/Down/Left/Right: Permitem navegar nos menus
9. Botões **1-6**: Efeitos especiais/criação de loops (consulte a secção 6.6 Efeitos e loops)
10. Botão **Monitor**: Ajusta a mistura do que está a ser reproduzido nos auscultadores – a faixa que está a preparar em relação à mistura global
11. Botão do volume dos auscultadores: Ajusta o volume dos auscultadores
12. **Pitch bend +**: Ajusta o pitch para cima

13. **Pitch bend -**: Ajusta o pitch para baixo
14. Cursor de deslocamento **Pitch**: Ajusta o pitch para cima ou para baixo
15. Botão **Sync**: Sincroniza a batida com a batida da faixa no deck oposto
16. Botões de navegação: Movem o cursor na faixa
17. Jog wheels: Servem para fazer scratch, navegar nas faixas ou percorrer os menus
18. Botão Play/Pause: Interrompe a reprodução da música e move o cue point para a posição actual na faixa
19. Botão Stop: Pára a música e não altera o cue point da faixa
20. Botão **Cue**: Define um cue point na faixa
21. Botão **Cue Select**: Selecciona o deck que é reproduzido nos auscultadores
22. Fader de volume do deck: Define o volume da faixa
23. Fader do volume principal: Define o volume global
24. Crossfader: Ajusta a proporção dos decks esquerdo e direito na mistura
25. Botão **Load Deck**: Carrega uma faixa no deck correspondente

Nota: Estas descrições referem-se às funções pré-definidas da DJ Control Steel, as quais podem variar de acordo com a aplicação que utiliza.



26. Conector USB

5. LIGAR AUSCULTADORES

Com a DJ Control Steel, pode utilizar auscultadores ligados à placa de som do computador, tendo o cuidado de ajustar o nível do som directamente no sistema operativo do PC ou Mac.

Para uma placa multimédia, utilize auscultadores de 32 ohms no máximo.

Na maioria das placas de som do mercado de massas, a pré-amplificação é realizada nas saídas 1-2. Por conseguinte, deve dirigir o som dos “auscultadores” para as saídas 1-2 e a mistura para as saídas 3-4.

6. FUNCIONALIDADES DA DJ CONTROL STEEL

6.1. Jog wheels

As jog wheels da DJ Control Steel emulam os gira-discos de vinil: rode uma jog wheel para fazer scratch ou mover o cursor para trás e para a frente nas faixas de música, o que lhe permite seleccionar o cue point a partir do qual terá início a reprodução para o público.

As jog wheels possuem uma resistência ajustável: se desejar, ajuste os parafusos situados na parte inferior do dispositivo, por baixo de cada jog wheel, para aumentar ou diminuir a respectiva resistência ao seu gosto. Também pode servir-se do painel de controlo para ajustar a sensibilidade: mantenha a sensibilidade pré-definida ou divida-a por um factor de 2 ou 4 a fim de diminuí-la. No painel de controlo pode igualmente desactivar as jog wheels.

Utilize o botão **Scratch** para alterar a função das jog wheels (o modo Scratch encontra-se activado por pré-definição): prima o botão para mudar para a função de procura e dessa forma recuar ou avançar numa faixa. Prima novamente o botão para regressar à função Scratch pré-definida.

Também pode utilizar as jog wheels para navegar nas listas de música. Quando navega num directório que contém um grande número de ficheiros de música, rode simplesmente a jog wheel enquanto prime o botão Up ou Down na consola para percorrer a lista mais rapidamente.

6.2. Faders (cursores de deslocamento)

Crossfader

A DJ Control Steel reproduz 1 faixa de música estéreo por deck (2 faixas de música estéreo em simultâneo). O crossfader move-se entre os decks esquerdo e direito, como tal permite ao DJ ajustar a mistura entre os dois decks e, por conseguinte, entre as duas faixas.

Ao ajustar o crossfader completamente para a direita faz com que a mistura (a música que o público ouve) saia 100% do deck direito: o público não ouve a música reproduzida no deck esquerdo. Ajuste o crossfader para o centro para que a música saia 50% do deck esquerdo e 50% do direito, e assim sucessivamente.

2 faders de pitch

Pode usar os faders de pitch para alterar a velocidade de reprodução de uma faixa, aumentando ou diminuindo as BPM (batidas por minuto), e aplicar nas novas faixas de música as mesmas BPM da faixa anterior, para que quem estiver a dançar não tenha de mudar de ritmo durante a transição entre faixas.

De uma maneira geral, o ajuste do pitch serve para alterar a velocidade e o tom da música: mais rápido significa um tom mais elevado, mais lento traduz-se num tom inferior. No entanto, para manter o mesmo pitch e o mesmo tom, prima o botão **Beat Lock** antes de alterar o pitch para que o fader de pitch apenas modifique o tempo (ou seja, a velocidade) da faixa, e não o pitch propriamente dito. Este modo chama-se Master Tempo.

3 faders de volume

O fader de volume do Deck A controla o volume da música reproduzida no Deck A, enquanto o fader de volume do Deck B controla o volume da música reproduzida no Deck B. O fader de volume principal controla o volume principal.

Altere o volume no Deck A ou Deck B para ajustar as transições entre os dois decks.

Se o volume num dos decks não for suficientemente alto quando o fader de volume correspondente estiver ajustado no nível máximo, basta ajustar o botão **Gain** relativo a esse deck para aumentar o respectivo volume máximo.

6.3. Botões Play/Pause, Stop e Cue

Ambos os decks da DJ Control Steel dispõem destes botões.

- **Play**: inicia a reprodução da música, ao passo que **Pause** interrompe a reprodução na posição actual e define o cue point nesta posição.
- **Cue**: coloca um cue point (um marcador onde deverá começar a reprodução) na posição actual da faixa.
- **Stop**: pára a reprodução da música e não altera o cue point da faixa.

6.4. Botões Backward e Forward

Estes botões, situados imediatamente acima da jog wheel em cada deck, permitem mover rapidamente o cursor nas faixas de música. Trata-se de uma forma fácil de chegar ao ponto exacto pretendido numa canção.

6.5. Definições do pitch

- **Sync**: prima este botão para sincronizar a velocidade (BPM) da música reproduzida no deck correspondente com a taxa BPM da música no outro deck.

6.6. Efeitos e loops (botões 1-6)

No VirtualDJ, utilize estes botões para aplicar efeitos na música ou criar um loop de parte de uma faixa. Para modular o efeito, rode a jog wheel enquanto prime o botão do efeito. É possível atribuir estes efeitos a qualquer um dos seis botões, pelo que as descrições das funções pré-definidas servem apenas a título de exemplo.

- **Botão 1 (Loop in)**: Insere um marcador no início de um loop.
- **Botão 2 (Pitch bend -)**: "Curva" o pitch da música para baixo.
- **Botão 3 (Flanger)**: Aplica um efeito de áudio com um ligeiro atraso, semelhante ao som de um avião a jacto a descolar.
- **Botão 4 (Loop out)**: Insere um marcador no fim de um loop.
- **Botão 5 (Pitch bend +)**: "Curva" o pitch da música para cima.

- **Botão 6 (Beatgrid)**: Adiciona um padrão de batida sobre a faixa de música, baseado no tempo da faixa.

Também é possível atribuir outras funções a estes botões:

- **Record Sample**: Grava a música.
- **Play Sample**: Reproduz a amostra da música. Permite-lhe reproduzir uma amostra guardada no botão onde gravou a amostra.
- **Backspin**: Efeito que imita o som que os DJs fazem quando puxam o disco rapidamente para trás depois de desligarem o gira-discos. Envia um impulso para trás.
- **Brake**: Abranda a música até parar, se continuar a travar.
- **Overloop**: Define um loop em 1, 2, 4, 8 ou 16 batidas por cima da música.

6.7. Botões Load Deck

Utilize estes botões para carregar a faixa de música em evidência no Deck A ou Deck B.

6.8. Botões Cue Select

Utilize os botões **Cue Select** para escolher o deck que está a ser monitorizado através dos auscultadores. Apenas um botão **Cue Select** (isto é, um deck) pode estar activado de cada vez.

6.9. Botões de navegação

Utilize os botões Up, Down, Left e Right para navegar nas pastas e bibliotecas de música.

- **Botões Up/Down**: Mude para o ficheiro de música/directório anterior (Up) ou seguinte (Down). Para percorrer as listas de música mais rapidamente, prima o botão Up ou Down ao mesmo tempo que roda a jog wheel.
- **Botões Left/Right**: Mude de directório raiz (Left) ou entre num directório (Right).

6.10. Botão Balance

Utilize o botão Balance para definir o equilíbrio da saída principal (1-2) entre os canais esquerdo e direito.

6.11. Botão Monitor

Utilize o botão **Monitor** para ajustar o nível da faixa seguinte em relação à mistura global nos auscultadores ou altifalantes de monitorização. O lado **Cue** da rotação do botão representa o deck seleccionado que pretende inserir a seguir, enquanto o lado **Mix** representa a mistura no Deck A + Deck B.

6.12. Botões de equalização

Utilize os botões de equalização (**Bass**, **Medium** e **Treble**) de cada deck para adicionar cor à música com definições personalizadas. Por exemplo:

- Aumente os graves para que seja mais fácil dançar (os graves fornecem o tempo à dança).
- Remisture canções aumentando os sons médios (os quais contêm a voz do intérprete) numa faixa e misturando-a com outra faixa no segundo deck, da qual retirou os sons médios.

Também pode manipular os graves para criar transições entre duas faixas:

- Sincronize as duas faixas: Mova o pitch fader para definir as mesmas BPM em ambas as faixas.
- Corte os sons médios e agudos nos dois decks, mantendo apenas a batida dos graves.
- Mova o crossfader do primeiro deck para o segundo enquanto repõe os médios e agudos.

6.13. Botões Kill

Utilize os botões Kill (**Bass**, **Medium** e **Treble**) de cada deck para cortar ou repor a banda de frequência correspondente da música em reprodução nesse deck.

Trata-se de uma maneira mais rápida de cortar ou repor uma banda de frequência do que utilizar os potenciómetros giratórios, e permite criar facilmente efeitos interessantes para a música com uma simples pressão num botão.

6.14. Botão Shift

Altera os botões 1 a 6.

- Se o botão Shift estiver desactivado (o LED do botão **Shift** encontra-se apagado), os botões 1 a 6 enviam as funções atribuídas aos botões 1 a 6.

- Se o botão Shift estiver activado (o LED do botão **Shift** encontra-se aceso a verde), os botões 1 a 6 enviam outro conjunto de funções e passam a ser os botões 7 a 12.

6.15. Codificadores Control 1 e 2

Modulam um efeito ou plug-in, no caso de poder ser modulado.
No VirtualDJ DJC 5, se o ultimo efeito activado for um flanger, **Control 1** modula o atraso do flanger, ao passo que **Control 2** modula a frequência do mesmo. No VirtualDJ DJC 5, se o ultimo efeito não puder ser modulado (por exemplo, o beatgrid é um repetidor de batida em 4 batidas que não pode ser modulado), **Control 1** e **Control 2** não produzem qualquer efeito.

6.16. Botão Apply Ctrl. On

Selecciona o deck no qual serão aplicados o **Control 1** e o **Control 2**.

- Se o LED do **Deck A** estiver aceso, estes codificadores modulam o ultimo efeito activado no deck A (esquerdo),

- Se o LED **Select** estiver aceso, estes codificadores modulam o ultimo efeito activado na DJ Control Steel, independentemente de ser no lado esquerdo ou direito do controlador,
- Se o LED do **Deck B** estiver aceso, estes codificadores modulam o ultimo efeito activado no deck B (direito).

7. ÍCONE DA BARRA DE TAREFAS E PAINEL DE CONTROLO

7.1. Ícone da barra de tarefas da DJ Control Steel

Um ícone que representa a DJ Control Steel surge no lado direito da barra de tarefas junto ao relógio. Para executar o painel de controlo da DJ Control Steel, basta clicar no ícone.

Um clique no ícone com o botão direito do rato permite-lhe abrir o painel de controlo (uma alternativa a clicar no ícone da barra de tarefas, conforme se descreve acima), sair do painel de controlo e remover o ícone da barra de tarefas ou procurar actualizações para a DJ Control Steel. Note que precisa de ter uma ligação activa à Internet para procurar actualizações.

Este ícone consolida todos os produtos DJ Hercules instalados no seu sistema. Para seleccionar a DJ Control Steel, clique com o botão direito do rato no ícone e escolha **Select Device**.

Para procurar actualizações para a DJ Control Steel:

- Clique com o botão direito do rato no ícone da DJ Control Steel na barra de tarefas e seleccione **Check for updates**.

- Se o sistema lhe pedir, autorize o computador a aceder ao servidor FTP da Guillemot.

Se não houver uma nova versão disponível, surge uma mensagem a indicar que a versão mais recente já se encontra instalada. Caso haja uma nova versão disponível, esta é transferida e o processo de configuração começa automaticamente.

- Siga as instruções apresentadas no ecrã para instalar a actualização da DJ Control Steel.

7.2. Utilizar o painel de controlo da DJ Control Steel

O painel de controlo permite-lhe gerir as várias definições da DJ Control Steel.

Separador **Main (Principal)**:

Neste separador pode:

- desactivar e reactivar as jog wheels.

- definir a sensibilidade das jog wheels.

Separador **About (Acerca de)**:

- Este separador fornece todas as informações acerca das versões do pacote, firmware, controlador, API de DJ e painel de controlo que utiliza. Baseie-se nestas informações quando contactar o suporte técnico.

8. UTILIZAR A DJ CONTROL STEEL NUMA FESTA

8.1. Descrição geral

Está prestes a aprender tudo o que um DJ precisa de saber para organizar as suas primeiras festas. Vamos começar pelo princípio, nomeadamente preparar a festa: nenhum DJ haveria de querer chegar mal preparado, razão pela qual teria organizado o material e seleccionado os discos de antemão.

Examine a sua música para fazer o mesmo. Examine atentamente a sua colecção de música e seleccione as canções que vai utilizar. Para poder misturar faixas eficazmente, deve conhecer as peças na perfeição.

Depois disto, certifique-se de que tem todo o equipamento de que precisa. O computador, a DJ Control Steel, um par de altifalantes, os auscultadores e o microfone estão a jeito? Óptimo, está pronto para começar!

Provavelmente faz a si mesmo esta pergunta: e agora, por onde começo? Em jeito de introdução, estes são os princípios básicos de DJing: um DJ trabalha com dois decks (ou pratos). O primeiro deck reproduz parte do trecho de música, enquanto o DJ usa o segundo deck para ouvir a parte seguinte nos auscultadores. Ele pode então trabalhar nesta segunda parte (acelerá-la para que tenha o mesmo tempo do resto da peça, etc.) antes de reproduzi-la para o público. No fim de uma parte, o DJ reproduz a parte seguinte no outro deck com uma mistura, o mesmo que dizer funde as duas partes para criar uma transição perfeita.

Em termos concretos, irá executar o software VirtualDJ fornecido com a DJ Control Steel e programar as peças em cada um dos decks.

Leia as secções seguintes para saber mais acerca da arte de DJing. Recomendamos também que consulte a documentação de ajuda do VirtualDJ para mais informações.

8.2. Misturar no VirtualDJ

A arte de misturar consiste em preparar a peça seguinte enquanto uma determinada peça é reproduzida. Quando a peça em reprodução chega ao fim, o DJ muda de uma peça para a outra progressivamente com o crossfader, o qual regula o volume dos dois decks. Esta técnica evita o espaço vazio entre duas peças.

A DJ Control Steel permite-lhe trabalhar com fontes de áudio digital. Esta secção fornece alguns exemplos práticos acerca de como utilizar o software VirtualDJ para mudar de uma peça de música/fonte de áudio para outra.

Misturar no VirtualDJ é divertido e fácil. Graças à integração perfeita dos controlos da DJ Control Steel com o software VirtualDJ 5 DJC Edition incluído, dará por si num abrir e fechar de olhos a misturar e fazer scratch das suas canções favoritas, criando loops e aplicando efeitos espantosos como um profissional e transições contínuas de uma canção para outra.

Para gravar a sua mistura, clique no botão **REC** situado na secção superior direita da janela do Virtual DJ.

- Clique em **REC** para iniciar a gravação.
- Seleccione uma localização para o ficheiro .wav que irá ser gerado.

*Durante a gravação, o botão **REC** fica azul.*

- Clique novamente em **REC** para parar a gravação.

Explore e conheça o software VirtualDJ: um bom recurso é o manual PDF do VirtualDJ, instalado automaticamente no sistema juntamente com a própria aplicação. Também pode transferir o manual PDF do sítio Web do VirtualDJ. Encontra aqui toneladas de informação acerca de como tirar o máximo partido do software e de todas as várias funcionalidades. No sítio Web do VirtualDJ há também muitas informações e recursos relativamente ao software, bem como inúmeras ligações a um grande número de grupos de utilizadores e fóruns que podem ser do seu interesse à medida que compreende melhor o software e todas as suas possibilidades.

Nesta secção faremos uma breve descrição de algumas das coisas mais comuns que talvez queira fazer para começar a usar a DJ Control Steel e o VirtualDJ 5 DJC Edition.

Antes de mais, precisa de carregar música em cada um dos decks. Para tal, utilize o rato ou o touchpad para navegar nos ficheiros no lado inferior esquerdo da janela do VirtualDJ, ou os botões Up, Down, Left e Right no centro da DJ Control Steel. Utilize os botões Up/Down para mudar para o ficheiro de música/directório anterior (Up) ou seguinte (Down). Para percorrer as listas de música mais rapidamente, prima o botão Up ou Down ao mesmo tempo que roda a jog wheel. Utilize os botões Left/Right para mudar de directório raiz (Left) ou entrar num directório (Right). Prima um dos botões **Load Deck** na DJ Control Steel para carregar a faixa em evidência no deck correspondente. Se utiliza o rato ou o touchpad, simplesmente arraste e largue canções no deck em questão.

Em circunstâncias normais, provavelmente é preferível ajustar o botão **Balance** na parte superior da DJ Control Steel para a posição central, o que divide equitativamente a mistura entre os canais esquerdo e direito. Porém, no caso de querer inclinar o equilíbrio mais para o canal esquerdo ou direito, utilize este botão.

Certifique-se de que o crossfader na DJ Control Steel está totalmente para a esquerda, o que significa que somente o Deck A é ouvido na mistura. Prima o botão Play/Pause no Deck A da DJ Control Steel para executar a reprodução nesse deck. No cimo da janela do VirtualDJ encontra-se um visor com formas de onda azuis e vermelhas representadas: as ondas azuis são a música carregada no Deck A, ao passo que as ondas vermelhas referem-se à música carregada no Deck B.

Depressa se aperceberá da importância que este visor tem no funcionamento do VirtualDJ. Os picos no visor representam as batidas na canção: através do alinhamento dos picos da faixa num deck com os picos da faixa no outro deck, pode sincronizar as canções entre si para terem a mesma batida e criar assim uma transição suave entre faixas.

Experimente utilizar o cursor de deslocamento **Pitch** no Deck A para ver o que acontece: verá que aumentar o pitch faz a música soar mais rápida, com um tom mais alto, ao passo que diminuí-lo abranda o som e confere-lhe um tom mais baixo. Prima o botão **Reset** imediatamente acima do cursor de deslocamento Pitch para repor gradualmente o valor pré-definido do pitch.

Prima o botão **Beat Lock** para activar/desactivar a função Master Tempo na faixa correspondente. Esta função bloqueia eficazmente o tom de uma faixa, daí que quando move o cursor de deslocamento **Pitch**, o tempo (ou seja, a velocidade) da faixa acelera ou abranda, mas o tom permanece igual.

Enquanto reproduz a música no Deck A, prepare a faixa no Deck B. Coloque os auscultadores e prima o botão **Cue Select** no Deck B: isto significa que o Deck B é agora controlado pelos auscultadores (apenas pode controlar um deck de cada vez). Use o botão **Monitor Select** para ajustar o que ouve nos auscultadores: o lado **Cue** da rotação do botão representa o deck seleccionado que vai entrar a seguir, enquanto o lado **Mix** refere-se à mistura no Deck A + Deck B. Utilize o botão **Volume** junto à entrada dos auscultadores no painel superior da DJ Control Steel para ajustar o volume dos auscultadores.

Experimente mover a jog wheel no Deck B: verá que faz scratch na faixa para trás e para a frente, embora o seu público não possa ouvi-lo neste momento porque o crossfader continua

completamente para a esquerda, o que significa que só o deck esquerdo aparece na mistura. Quando prime o botão **Scratch** na DJ Control Steel, as jog wheels mudam para a função de procura, permitindo-lhe deslocar-se rapidamente numa faixa. Outra forma de se deslocar rapidamente numa faixa consiste em utilizar os botões Backward e Forward, logo acima da jog wheel. Prima novamente o botão **Scratch** para regressar à função Scratch pré-definida.

Utilize o cursor de deslocamento **Pitch** no Deck B para ajustar o tempo da canção de modo que corresponda ao da canção no Deck A; em alternativa, prima o botão **Sync** no Deck B para fazer corresponder o tempo da faixa nesse deck ao do Deck A.

Enquanto reproduz a faixa no Deck B, prima o botão Play/Pause no Deck B para interromper a faixa no ponto exacto em que pretende iniciar a reprodução: isto interrompe a canção e define aqui o cue point (se em vez disso premisse o botão Stop, o cue point não mudaria para a nova posição e regressaria ao cue point original da faixa, ou seja, no início da canção).

À medida que a faixa no Deck A se aproxima do fim, comece a mover o crossfader para a direita em direcção ao Deck B: quanto mais o move para a direita, mais se ouve o Deck B na mistura. Quando estiver pronto para iniciar a reprodução, prima o botão Play/Pause no Deck B para reproduzir a faixa a partir do cue point onde a interrompeu. Regule os botões EQ no Deck B para afinar a equalização, ou prima um dos botões **Kill** para cortar a banda de frequência correspondente no deck a fim de conseguir um efeito de transição interessante (basta premir o botão **Kill** novamente para repor a frequência em questão). Continue a mover o crossfader até ficar completamente à direita; nesse ponto, somente a faixa em reprodução no Deck A é ouvida na mistura. Utilize o cursor de deslocamento **Volume** no Deck B para ajustar o volume da faixa, de modo que tenha o mesmo nível da faixa previamente em reprodução no Deck A.

Agora que reproduz a faixa no Deck B, pode devolvê-la ao seu pitch original se o alterou para fazê-lo corresponder ao que esteve em reprodução no Deck A. Para tal, prima o botão **Reset** no Deck B, ou mova lentamente o cursor de deslocamento **Pitch** a fim de ajustá-lo para o seu nível normal.

Tem algo a dizer ao seu público por cima da música? Prima o botão **Mic On/Off** na DJ Control Steel para activar o microfone e falar ao público: o nível da música é reduzido automaticamente para que a sua voz possa ser ouvida. Utilize o botão **Volume** junto à entrada do microfone no painel superior da DJ Control Steel para ajustar o respectivo volume. Quando acabar de falar, prima novamente o botão **Mic On/Off** para desactivar o microfone e deixar a música regressar ao seu volume total.

Divirta-se a experimentar alguns dos efeitos disponíveis nos botões 1-6: Loop in, Loop out, Pitch bend, Flanger, Beatgrid, etc. Ficará espantado com alguns dos sons incríveis que é possível produzir, personalizar e manipular. Pode inclusive modular o efeito rodando a jog wheel enquanto prime o botão do efeito. Prima os botões 1-6 para activar ou desactivar o efeito correspondente.

Enquanto reproduz a música no Deck B, prima o botão **Cue Select** no Deck A: isto significa que os auscultadores controlam agora o Deck A.

Inicie a reprodução e ajuste o nível com o botão **Gain** do Deck A, a fim de fazer corresponder o nível global ao da faixa que está a ser reproduzida no outro deck. Depois de definir o nível global, utilize o cursor de deslocamento **Volume** do deck para efectuar ajustamentos mais precisos. Avance a faixa até ao ponto em que pretende iniciar a reprodução.

À medida que a música em reprodução no Deck B se aproxima do fim, comece a mover o crossfader para a esquerda e em seguida inicie a reprodução quando quiser começar a fazer a troca. Ajuste a equalização no Deck A enquanto continua a mover o crossfader, até este ficar completamente à esquerda: o seu público ouve apenas o que está a ser reproduzido no Deck A.

Parabéns: acabou de fazer a sua primeira mistura! À medida que pratica e for conhecendo melhor tanto a DJ Control Steel como o software VirtualDJ, verá como é versátil este sistema de mistura e a liberdade que lhe dá para levar a sua música até sítios com que apenas sonhara antes. Ao aprender como tudo funciona e experimentar diferentes abordagens, depressa apanha o jeito de misturar e descobre os modos de funcionamento indicados para si. Afinal de contas, é você o DJ, e o público está nas suas mãos!

8.3. Scratch

A DJ Control Steel permite fazer scratch com os MP3 e CDs da mesma forma que um DJ faz scratch com discos de vinil. Para tal, utilize as jog wheels da DJ Control Steel, juntamente com o crossfader para aumentar/interromper o som.

Existem muitos efeitos de scratch, como tal passamos a descrever os mais conhecidos:

Baby Scratch
Não é necessário utilizar o controlo do volume para este scratch básico. Consiste em fazer um scratch para a frente, imediatamente seguido de um scratch para trás.

Tear Scratch
O Tear Scratch também não utiliza o controlo do volume. Tal como sucede com o Baby Scratch, faz um scratch para a frente seguido de um scratch para trás, mas este scratch para trás divide-se em duas velocidades diferentes: primeiro tem de fazer scratch depressa e depois lentamente. Assim, os diferentes passos são: scratch para a frente, scratch rápido para trás, scratch lento para trás.

Forward Scratch
Tem de fazer um scratch para a frente e depois baixar rapidamente o volume para o mínimo antes de fazer scratch para trás a fim de regressar à posição inicial e repor o volume. Apenas é ouvido o scratch para a frente.

Backward Scratch
O inverso do Forward Scratch: tem de fazer scratch para trás e depois baixar rapidamente o volume para o mínimo antes de fazer scratch para a frente e repor o volume.

Pass-Pass
O Pass-Pass não é uma técnica de scratch, estritamente falando, visto que emprega quer o scratch, quer outros elementos (pitch, crossfader, etc.) para criar novas composições. Para executar esta técnica, tem de reproduzir a mesma peça em ambos os decks, após o que cabe a si fazer uso das funções da DJ Control Steel para criar novas combinações rítmicas alternando as suas manipulações em cada deck. É necessário um domínio perfeito do crossfader e das técnicas básicas de scratch, bem como um bom sentido de ritmo e um excelente conhecimento da faixa.

9. SUPORTE DO PADRÃO MIDI

A DJ Control Steel pode funcionar como controlador MIDI: os botões e potenciómetros conseguem enviar e receber sinais MIDI que são depois interpretados por software. No software que aceita comandos MIDI, tem de seleccionar a DJ Control Steel como controlador MIDI.

Mensagens MIDI enviadas pela DJ Control Steel:

Controlo da DJ Control Steel	Mensagem MIDI	Tipo de mensagem	Descrição do valor
Left Keypad 1	Bx 01 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 2	Bx 02 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 3	Bx 03 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 4	Bx 04 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 5	Bx 05 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 6	Bx 06 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Sync	Bx 07 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Beatlock	Bx 08 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Previous	Bx 09 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Next	Bx 0A Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Play/Pause	Bx 0B Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Cue	Bx 0C Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Stop	Bx 0D Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Kill Treble	Bx 0E Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Kill Medium	Bx 0F Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Kill Bass	Bx 10 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Reset	Bx 11 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Load	Bx 12 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Source	Bx 13 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Headphone Cue	Bx 14 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Beatlock	Bx 15 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00:Released
Right Load	Bx 16 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Source	Bx 17 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Headphone Cue	Bx 18 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 1	Bx 19 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 2	Bx 1A Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 3	Bx 1B Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 4	Bx 1C Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 5	Bx 1D Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 6	Bx 1E Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Sync	Bx 1F Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Reset	Bx 20 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Previous	Bx 21 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Next	Bx 22 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Play/Pause	Bx 23 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Cue	Bx 24 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Stop	Bx 25 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Kill Treble	Bx 26 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Kill Medium	Bx 27 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released

Controlo da DJ Control Steel	Mensagem MIDI	Tipo de mensagem	Descrição do valor
Right Kill Bass	Bx 28 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Scratch	Bx 29 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Up	Bx 2A Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Down	Bx 2B Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Left	Bx 2C Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Right	Bx 2D Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Talkover State	Bx 2E Value	Button - Momentary Output	7F: Enabled – 00: Disabled
Left Jog Wheel	Bx 2F Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40: CCW Slow > Fast – 01 > 3F: CW Slow > Fast
Right Jog Wheel	Bx 30 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40: CCW Slow > Fast – 01 > 3F: CW Slow > Fast
Left Pitch	Bx 31 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Left Volume	Bx 32 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Left Gain	Bx 33 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Left Treble	Bx 34 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Left Medium	Bx 35 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Left Bass	Bx 36 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Balance	Bx 37 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Main Volume	Bx 38 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Cross Fader	Bx 39 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Left > Full Right
Cue Mix	Bx 3A Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Right Pitch	Bx 3B Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Right Volume	Bx 3C Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Right Gain	Bx 3D Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Right Treble	Bx 3E Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Right Medium	Bx 3F Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Right Bass	Bx 40 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Controls 1 Deck A	Bx 41 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
Controls 2 Deck A	Bx 42 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
Controls 1 Deck B	Bx 43 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast

Controlo da DJ Control Steel	Mensagem MIDI	Tipo de mensagem	Descrição do valor
Controls 2 Deck B	Bx 44 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
Controls 1 Select A	Bx 45 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
Controls 2 Select B	Bx 46 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
VOL_HP	Bx 47 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
Left Shift + Key 1 (= 7 Left)	Bx 64 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 2 (= 8 Left)	Bx 65 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 3 (= 9 Left)	Bx 66 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 4 (= 10 Left)	Bx 67 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 5 (= 11 Left)	Bx 68 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 6 (= 12 Left)	Bx 69 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 1 (= 7 Right)	Bx 6A Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 2 (= 8 Right)	Bx 6B Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 3 (= 9 Right)	Bx 6C Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 4 (= 10 Right)	Bx 6D Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 5 (= 11 Right)	Bx 6E Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 6 (= 12 Right)	Bx 6F Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Apply ctrl on Deck A	Bx 70 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Apply ctrl on Deck B	Bx 71 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Apply ctrl on Select	Bx 72 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift Status	Bx 73 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift Status	Bx 74 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released

Nota: CW = Sentido dos ponteiros de um relógio; CCW = Sentido contrário ao dos ponteiros de um relógio.

Continua na página seguinte.

Mensagens MIDI recebidas pela DJ Control Steel:

Controlo MIDI	Mensagem MIDI	Descrição do valor
LED left key 1	Bx 01 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 2	Bx 02 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 3	Bx 03 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 4	Bx 04 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 5	Bx 05 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 6	Bx 06 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Sync	Bx 07 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left pitch bend +	Bx 08 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Play	Bx 0B Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Cue	Bx 0C Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Stop	Bx 0D Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left KillTreb	Bx 0E Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left KillMed	Bx 0F Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left KillBass	Bx 10 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left pitch bend -	Bx 11 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED Folders	Bx 12 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Mode	Bx 13 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left CueSelect	Bx 14 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right pitch bend +	Bx 15 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED Files	Bx 16 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Mode	Bx 17 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right CueSelect	Bx 18 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 1	Bx 19 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 2	Bx 1A Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 3	Bx 1B Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 4	Bx 1C Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 5	Bx 1D Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 6	Bx 1E Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Sync	Bx 1F Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right pitch bend +	Bx 20 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Play	Bx 23 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Cue	Bx 24 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Stop	Bx 25 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right KillTreb	Bx 26 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right KillMed	Bx 27 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right KillBass	Bx 28 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED_Scratch	Bx 29 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 1	Bx 31 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 2	Bx 32 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 3	Bx 33 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 4	Bx 34 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 5	Bx 35 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 6	Bx 36 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left Sync	Bx 37 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left pitch bend+	Bx 38 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left Play	Bx 3B Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left Cue	Bx 3C Value	00 : OFF – 7F: ON

Controlo MIDI	Mensagem MIDI	Descrição do valor
Blink LED left Stop	Bx 3D Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left KillTreb	Bx 3E Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left KillMed	Bx 3F Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left KillBass	Bx 40 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left pitch bend-	Bx 41 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED Folders	Bx 42 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED_left Mode	Bx 43 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left CueSel	Bx 44 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Stop	Bx 46 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED Files	Bx 47 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 1	Bx 4A Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 2	Bx 4B Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 3	Bx 4C Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 4	Bx 4D Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 5	Bx 4E Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 6	Bx 50 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Play	Bx 53 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Cue	Bx 54 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right pitch bend-	Bx 55 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Mode	Bx 57 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right CueSel	Bx 58 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED Scratch	Bx 59 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right KillTreb	Bx 5A Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right KillMed	Bx 5B Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right KillBass	Bx 5C Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Sync	Bx 5F Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right pitch bend+	Bx 60 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 1	Bx 64 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 2	Bx 65 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 3	Bx 66 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 4	Bx 67 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 5	Bx 68 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 6	Bx 69 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 1	Bx 6A Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 2	Bx 6B Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 3	Bx 6C Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 4	Bx 6D Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 5	Bx 6E Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 6	Bx 6FValue	00 : OFF – 7F: ON
Update_All_Analogs	Bx 70 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 1	Bx 74 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 2	Bx 75 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 3	Bx 76 Value	00 : OFF – 7F: ON

Controlo MIDI	Mensagem MIDI	Descrição do valor
Blink LED left shift + Key 4	Bx 77 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 5	Bx 78 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 6	Bx 79 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 1	Bx 7A Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 2	Bx 7B Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 3	Bx 7C Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 4	Bx 7D Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 5	Bx 7E Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 6	Bx 7FValue	00 : OFF – 7F: ON

A Hercules lançou uma aplicação denominada **MIDI Mapper** para a DJ Control Steel: este software permite alterar as mensagens e os valores MIDI da DJ Control Steel.

A aplicação MIDI Mapper destina-se aos utilizadores avançados familiarizados com o padrão MIDI e pode ser transferida de **http://ts.hercules.com**.

10. PERGUNTAS FREQUENTES

1. **Posso utilizar a DJ Control Steel com software de DJ que não o VirtualDJ?**
   Sim, são várias as aplicações de software de DJ compatíveis com a DJ Control Steel, incluindo o Traktor, MixVibes e DJ Decks, havendo cada vez mais programas a integrar a compatibilidade numa base contínua. Verifique junto das editoras de outro software de DJ se o seu software é presentemente compatível com a DJ Control Steel.

2. **Posso utilizar a DJ Control Steel sem um computador?**
   Não, a DJ Control Steel não funciona sem estar ligada a um computador.

3. **Posso misturar directamente a partir de CDs de áudio no software de mistura de DJ?**
   Sim, pode misturar CD de áudio directamente a partir da sua unidade de CD/DVD-ROM no Virtual DJ. Basta carregar a faixa de CD-Audio na sua lista pessoal num dos decks da DJ Console, como se fosse um ficheiro de áudio, e pode misturá-la de imediato.

4. **A DJ Control Steel é um controlador MIDI?**
   Sim, a DJ Control Steel funciona como controlador MIDI e pode enviar e receber comandos MIDI. Consulte a secção 9. Suporte do padrão MIDI.

5. **A DJ Control Steel funciona quando ligada a um concentrador USB?**
   Sim, desde que o concentrador USB esteja ligado à corrente, pois a DJ Control Steel necessita da potência máxima de uma porta USB para funcionar correctamente.

6. **Para que servem os botões Stop na DJ Control Steel?**
   No VirtualDJ 5 DJC Edition, o botão Stop pára a música e coloca o cursor no cue point original da faixa, enquanto o botão Play/Pause interrompe a reprodução da música e move o cue point para a posição actual na faixa de música.

7. **Como posso alterar um efeito?**
   No VirtualDJ 5 DJC Edition, para activar um efeito prima o botão (1-6) ao qual o efeito está atribuído (consulte a secção 6.6 Efeitos e loops). Para modular o efeito, rode a jog wheel enquanto prime o botão do efeito.

8. **Como posso expandir directórios no VirtualDJ 5 DJC Edition?**
   Pode usar os botões Up/Down/Left/Right da DJ Control Steel para percorrer os directórios e ficheiros de música. Quando selecciona um directório, clique no botão **Load** para expandi-lo.

9. **Como posso navegar mais rapidamente nos directórios no VirtualDJ 5 DJC Edition?**
   Quando navega num directório que contém um grande número de ficheiros de música, rode simplesmente a jog wheel enquanto prime o botão Up ou Down na consola para percorrer a lista mais rapidamente.

11. SUPORTE TÉCNICO

Se tiver algum problema com o seu produto, por favor vá até http://ts.hercules.com e seleccione a sua língua. A partir daqui poderá aceder a vários utilitários (Perguntas Mais Frequentes (FAQ), as versões mais recentes dos controladores e software) que podem ajudá-lo a resolver o seu problema. Se o problema se mantiver, pode contactar o serviço de suporte técnico dos produtos Hercules ("Technical Support"):

Por correio electrónico:

De forma a tirar partido do suporte técnico por correio electrónico, primeiro terá de se registar online. As informações que fornecer ajudarão os nossos agentes a resolver o seu problema mais rapidamente.

Clique em **Registration** no lado esquerdo da página Technical Support e siga as instruções que surgirem no ecrã.

Se já se registou, preencha os campos **Username** e **Password** e depois clique em **Login**.

11.1. Garantia

A Guillemot Corporation S.A. (“Guillemot”), a nível mundial, garante ao consumidor que este produto Hercules estará isento de defeitos de materiais e de falhas de fabrico durante um período de dois (2) anos a partir da data de compra original. No caso de o produto apresentar algum defeito durante o período da garantia, contacte imediatamente o Suporte Técnico, que lhe indicará o procedimento a tomar. Se esse defeito se confirmar, o produto terá de ser devolvido ao respectivo local de compra (ou qualquer outro local indicado pelo Suporte Técnico).

Dentro do contexto desta garantia, e por opção do Suporte Técnico, o produto defeituoso do consumidor será reparado ou substituído. Sempre que a lei em vigor o autorizar, a responsabilidade total da Guillemot e das suas filiais (incluindo em danos indirectos) está limitada à reparação ou substituição do produto Hercules. Os direitos legais do consumidor no que concerne à legislação aplicável à venda de bens de consumo não são afectados por esta garantia.

Esta garantia não será aplicada: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto ou alterado, ou tiver sofrido danos em resultado de uso incorrecto ou abusivo, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa não-relacionada com um defeito de material ou falha de fabrico; (2) em caso de desrespeito das instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (3) a software que não tenha sido publicado pela Guillemot, estando esse software sujeito a uma garantia específica fornecida pela respectiva editora.

Marcas comerciais

Hercules® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. Intel® e Pentium® são marcas registadas da Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP e Vista são marcas registadas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. VirtualDJ™ é uma marca comercial da Atomix Productions. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, os desenhos e as especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e podem variar consoante o país.

Declaração de conformidade

AVISO DE CONFORMIDADE DA CE: Este equipamento foi testado e considerado conforme aos limites da Directiva 89/336/CEE de 3 de Maio de 1989 relativa à aproximação das legislações dos Estados-Membros respeitantes à compatibilidade electromagnética, modificada pela Directiva 93/68/CEE. Num ambiente doméstico, o produto pode causar interferência, obrigando assim o utilizador a tomar medidas adequadas.
AVISO DE CONFORMIDADE DO CANADÁ: Este aparelho digital da classe B satisfaz todos os requisitos dos Regulamentos Canadianos sobre Equipamentos Causadores de Interferência.
AVISO DE CONFORMIDADE DOS EUA: Este equipamento foi testado e considerado conforme aos limites relativos a um dispositivo digital de Classe B, em conformidade com a Parte 15 dos Regulamentos da FCC. O funcionamento está sujeito às duas condições seguintes:
(1) Este dispositivo não pode causar interferência prejudicial, e
(2) Este dispositivo tem de aceitar qualquer interferência recebida, incluindo a interferência capaz de causar um funcionamento indesejado.
Estes limites visam proporcionar uma protecção razoável contra a interferência prejudicial numa instalação residencial. Este equipamento gera, usa e pode irradiar energia de radiofrequência, pelo que se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, poderá causar interferência prejudicial nas radiocomunicações. Contudo, não é possível garantir que uma determinada instalação estará a salvo dessa interferência. Se o equipamento causar de facto interferência prejudicial na recepção de rádio ou televisão, o que é possível verificar desligando-o e voltando a ligá-lo, recomenda-se que se procure corrigir a interferência através de um ou mais dos seguintes procedimentos:

- Reorientar a antena receptora ou mudá-la de posição.
- Aumentar a separação entre o equipamento e o receptor.
- Ligar o equipamento a uma tomada eléctrica num circuito diferente daquele ao qual o receptor está ligado.
- Consultar o vendedor ou um técnico experiente de rádio/TV para obter ajuda.

Direitos de autor

© 2009 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados.
Esta publicação não pode ser reproduzida total ou parcialmente, resumida, transmitida, transcrita, guardada num sistema de extracção ou traduzida para qualquer língua ou linguagem informática, sob qualquer forma ou por quaisquer meios, electrónicos, mecânicos, magnéticos, fotocópia, gravação, manuais ou outros, sem a prévia autorização por escrito da Guillemot Corporation S.A.

Desresponsabilização

A Guillemot Corporation S.A. reserva-se o direito de efectuar alterações nas especificações em qualquer altura e sem aviso prévio. As informações contidas no presente documento são precisas e fiáveis. No entanto, a Guillemot Corporation S.A. não assume qualquer responsabilidade quer pelo seu uso, quer pela violação de patentes ou de outros direitos de terceiros resultante da sua utilização. Pode haver uma versão limitada ou especial deste produto para integração em computadores e outros fins. Certas funções detalhadas neste manual podem não estar disponíveis nessas versões. Sempre que possível, será incluído um ficheiro **README.TXT** no CD-ROM de instalação para especificar as diferenças entre o produto fornecido e o produto descrito na presente documentação.

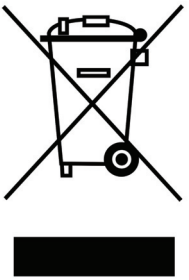
Acordo de licença de software para utilizador final

IMPORTANTE: Leia atentamente o Acordo antes de abrir instalar o Software. Ao abrir o pacote de Software, aceita os termos do presente Acordo. O Software incluído neste pacote é licenciado, não vendido, e está disponível unicamente sob os termos do presente Acordo de Licença. Se não concorda com os termos a seguir enunciados, deve devolver de imediato o Software, juntamente com todo o conteúdo da caixa, ao local da compra no prazo de 15 dias.
O Software da Guillemot Corporation S.A. (a seguir designado por "Software") está protegido pelos direitos de autor da Guillemot Corporation S.A. Estão reservados todos os direitos. O termo "Software" refere-se a toda a documentação e material relacionado, incluindo controladores, programas executáveis, bibliotecas e ficheiros de dados. Ao comprador apenas é concedida uma licença de utilização do Software. O titular da licença aceita igualmente os termos e condições do presente Acordo no que diz respeito aos direitos de autor e todos os outros direitos de propriedade para Software, documentação e material afim de terceiros que possam estar incluídos no pacote de Software.
A Guillemot Corporation S.A. reserva-se o direito de rescindir esta licença em caso de incumprimento de quaisquer termos ou condições expostos no presente Acordo. Aquando da rescisão, todas as cópias do Software deverão ser devolvidas imediatamente à Guillemot Corporation S.A., sendo o comprador responsável por todos e quaisquer danos resultantes da sua utilização.

Licença:

1. A licença é concedida unicamente ao comprador original. A Guillemot Corporation S.A. conserva todos os direitos de propriedade sobre o Software e reserva-se todos os direitos não concedidos expressamente. O titular da licença não está autorizado a sublicenciar ou arrendar quaisquer dos direitos concedidos pelo presente Acordo. A transferência da licença é permitida, desde que o cedente não retenha qualquer parte ou cópia do Software e o cessionário aceite submeter-se aos termos e condições do presente Acordo.
2. O titular da licença apenas pode utilizar o Software num único computador de cada vez. A parte do Software legível pela máquina pode ser transferida para outro computador, desde que tenha sido previamente apagada da primeira máquina e não haja qualquer possibilidade de poder ser utilizada em mais do que uma máquina simultaneamente.
3. O titular da licença reconhece a protecção dos direitos de autor da Guillemot Corporation S.A. O aviso dos direitos de autor não deve ser removido do Software, nem de qualquer cópia do mesmo ou de qualquer documentação, escrita ou electrónica, que o acompanhe.
4. Ao titular da licença é concedido o direito de fazer uma cópia de segurança da parte do Software legível pela máquina, sob a condição de que sejam igualmente reproduzidos todos os avisos de direitos de autor e de propriedade.
5. Excepto onde o presente Acordo expressamente autorizar, o titular da licença está estritamente proibido de exercer, ou permitir que terceiros exerçam, as seguintes actividades: fornecer ou divulgar o Software a terceiros; promover o uso do Software numa configuração de rede, de partilha de tempo, de múltiplos computadores ou múltiplos utilizadores em que estes não possuam licenças individuais; alterar ou copiar o Software; fazer qualquer tentativa para desmontar, descompilar ou inverter a engenharia do Software, ou lançar-se em qualquer actividade que vise obter informações subjacentes não visíveis ao utilizador durante o normal uso do Software; copiar ou traduzir o Manual do Utilizador.

RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



No fim do seu período de vida, este produto não deve ser eliminado juntamente com o lixo doméstico comum, mas sim levado para um ponto de recolha de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico (REEE) para reciclagem. Isto é confirmado pelo símbolo visível no produto, no manual do utilizador ou na caixa.

De acordo com as suas características, os materiais podem ser reciclados. Através da reciclagem e doutras formas de processamento de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico, pode dar um contributo significativo no sentido de ajudar a proteger o ambiente.

Por favor contacte as suas autoridades locais para se informar sobre o ponto de recolha mais perto de si.